No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



SIERRA

www.sierra-online.co.uk

חוברת הפעלה

תמיכה טכנית!

טלרום פתרונות מיחשוב בע"מ
רח' משכית 15, א.ת. הרצליה פיתוח ת.ד. 12029
http://www.telerom.co.il/hed-arzi/

לקוח יקר!
אנו בחברת טלרום נשמח לעזור בכל בעיה טכנית הקשורה להפעלת המשחק שרכשת.
אם המשחק אינו עולה, נתקע, מגמגם - אנחנו הכתובת!!!
לפני פניה למרכז התמיכה, יש לבדוק אם המחשב עומד בדרישות המינימום של המשחק.

דרישום מינימום

- דרישות המינימום הן הנתונים של רכיבי המחשב המינימליים שחייבים להיות קיימים במערכת שלך על מנת שהמשחק יעבוד. דרישות המערכת מופיעות על גבי האריזה.
- ודא/י כי יש במחשב שלך די מקום פנוי להתקנת המשחק ועוד 120 מגה בייטים לפחות. ניתן לבצע זאת ע"י לחיצה כפולה על "המחשב שלי", לחיצה עם כפתור ימני על הכונן בו את/ה רוצה לבצע את ההתקנה ובחירת המאפיינים.
- כמו כן יש לוודא שברשותך ההתקנים הנכונים (כגון מאיץ תלת מימד, כונן תקליטורים במהירות נכונה, וכו'). את המידע תוכל/י למצוא בדוקומנטציה של המחשב או ע"י הפעלת הקובץ DxDiag (DirectX diagnostic tool).

הוראות התקנה

- יש לוודא כי בוצעו הוראות ההתקנה כלשונן. • הוראות ההתקנה מפורטות בחוברת שלפניכם.

איתור התקלה
על מנת להקל על הבנת התקלה, בזמן יצירת הקשר עם המרכז יש להגיע קודם כל במשחק למקום בו המשחק נתקע על מנת שנוכל לקבל את המידע על הודעות השגיאה או התקלה. אם אין באפשרותך לעצור את המשחק בתקלה נסה לאפיין את התקלה.
הכן לידך את תקליטור ההתקנה של Windows - למקרה הצורך.

יצירת קשר עם מרכז התמיכה אם ברשותכם חיבור לאינטרנט, מומלץ מאוד להיכנס אל האתר שלנו:
http://www.telerom.co.il/hed-arzi

באתר האינטרנט שלנו תוכלו למצוא מידע רב לגבי המשחקים: • דרישות מינימום להפעלת המשחק.
• הסברים וטיפים להפעלת המשחק. • קבצי עידכון למשחק. • שאלות נפוצות ופתרונן. • אוסף דרייברים גדול.
• הורדת גירסאות (DEMO) למשחקים חדשים. • קישורים לאתרי משחקים המכילים אינפורמציה רבה בארץ ובעולם.

תמיכה באמצעות מענה אנושי: ימים א-ה -10:00 - 20:00, יום ו -10:00 - 14:00
מוקד תמיכה - **09-9712606**, מספר פקס - **09-9712610**, מרכזיית טלרום: **09-9712600**

או ליצור קשר ע"י דואר אלקטרוני ב- hed-arzi@telerom.co.il
תמיכה באמצעות תוכנת שליטה מרחוק VNC: תמיכה באמצעות קישור לרשת האינטרנט. במידה ואתה מעוניין בעזרה אישית, ניתן להתחבר למחשב הלקוח, לאתר את הבעיה, ולפתור אותה. תמיכה זו מתאפשרת באמצעות תוכנה הנמצאת באתר, שיש להורידה ולהתקין במחשב. (ניתן לראות הסבר מפורט על התוכנה, התקנה והפעלה, באתר הבית של טלרום - www.telerom.co.il) אנו צוות התמיכה מאחלים לכם בהצלחה והנאה רבה במשחק.

צוות התמיכה
טלרום פתרונות מחשוב

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

תוכן העניינים

מבוא 3
דרישות מערכת 3
התקנת והפעלת המשחק 4
מערכת התפריטים והממשקים 6
מערכת התפריט הראשי 6
שחקן יחיד 7
משחקים מרובי-משתתפים 8
אפשרויות 11
דיוקן 14
מערכת תפריט המשחק 14
מערכת 15
תדריך משימה 15
ציוד 16
מלאי 16
מודיעין 16
שחקן 18
תצוגה עילית 19
סבלת ברירות המחדל של המקשים 20
הסדנה של סנטה 22
נשקי קרבות פנים-אל-פנים 22
נשקים חרישיים 22
אקדחים 23
נשקים כבדים 23
חומרי נפץ 23
אביזרים 26
ציוד 27
אויבים ומכשולים 28
אויבים 28
מכשולים 29
הדרכת סוכנים 30
הדרכה לשחקן יחיד 30
הדרכה מרובה-משתתפים 34

מבוא

הרשעים מארגון ה.א.ר.מ חוזרים, ורק מכשול אחד עומד בדרכם להשגת שליטה עולמית: קייט ארצ'ר, מרגלת-העל הנועזת, שסיכלה את מזימתם הקודמת. הם זימנו הרוצחים המסוכנים ביותר כדי להוציא אותה אל מחוץ למקצוע הריגול אחת ולתמיד. בינתיים, ארצות-הברית חשפה את פרוייקט סובייטי סודי ביותר שעלול להוביל למלחמת עולם שלישית. האם קייט מסוגלת למנוע את השואה הגרעינית ובו-זמנית לשמור על עצמה מפני האנשים של ה.א.ר.מ.?

דרישות מערכת

לפני שתתקינו או תשחקו ב-No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, וודאו קודם כל שהמחשב שלכם עומד לפחות בדרישות המערכת הבאות:

דרישות מערכת מינימליות

- חלונות 98, Me, 2000 עם חבילת השירות המעודכנת ביותר או XP
- DirectX 8.1 ומעלה
- פנטיום III במהירות 500Mhz או תואם מלא
- 128MB זיכרון RAM (256MB עבור חלונות XP)
- כרטיס תצוגה תואם Direct3D עם 32MB זיכרון, מנהל התקן שתואם DirectX 8.1, ותמיכת חומרה ב-T&L
- 1.4GB מקום פנוי בכונן הקשיח להתקנה
- נדרש מקום פנוי בכונן הקשיח עבור קובץ ההחלפה של חלונות ושמירת קבצי המשחק
- כונן תקליטורים במהירות 4 x
- כרטיס קול 16bit תואם DirectX 8.1
- מודם 56K או רשת מקומית עבור משחקים מרובי-משתתפים
- עכבר
- מקלדת

תצורה מומלצת

- חלונות 98, Me, 2000 עם חבילת השירות המעודכנת ביותר או XP
- DirectX 8.1 ומעלה
- פנטיום III במהירות 1Ghz או תואם מלא
- 256MB זיכרון RAM
- כרטיס תצוגה תואם Direct3D עם 64MB זיכרון, מנהל התקן שתואם DirectX 8.1, ותמיכת חומרה ב-T&L
- 1.7GB מקום פנוי בכונן הקשיח להתקנה
- נדרש מקום פנוי בכונן הקשיח עבור קובץ ההחלפה של חלונות ושמירת קבצי המשחק

- כונן תקליטורים במהירות 4 x
- כרטיס קול 16bit תואם DirectX 8.1 עם תמיכה ב–EAX 2.0
- מודם כבלים או רשת מקומית עבור משחקים מרובי–משתתפים
- עכבר
- מקלדת

שבבים גרפיים נתמכים*

nVidia GeForce3; nVidia GeForce2; nVidia GeForce 256; ATI Radeon 9700; ATI Radeon 9000; ATI Radeon 8500; ATI Radeon 7500; ATI Radeon 7200; ATI Radeon; Matrox Parhelia 512

* קראו בבקשה את הקובץ readme.txt בתקליטור מספר 1 או במחיצת ההתקנה הראשית של No One Live Forever כדי לקרוא עדכונים של הרגע האחרון בנוגע לתאימות של שבבים גרפיים.

התקנת והפעלת המשחק

בכדי להתחיל, הכניסו את תקליטור מס' 1 אל כונן התקליטורים שלכם. מספר שניות לאחר מכן, חלון ההפעלה יופיע. אם חלון ההפעלה לא יופיע אוטומטית תוך זמן סביר, בצעו לחיצה כפולה על צלמית 'המחשב שלי' בשולחן העבודה של חלונות, לאחר מכן בצעו לחיצה כפולה על צלמית כונן התקליטורים שלכם, ואז על הצלמית Setup.exe.

ברגע שיופיע חלון ההפעלה, יעמדו בפניכם האפשרויות הבאות:

Install: אפשרות זו תתחיל את תוכנית ההתקנה InstallShield. ההתקנה כוללת מספר מסכים, וכל אחד מהם יכיל מספר אפשרויות שתצטרכו לבחור לגבי העדפות ההתקנה שלכם. להלן התיאורים של כל המסכים והאפשרויות בהם:

Welcome to NOLF2 Setup: מסך זה מאשר שברצונכם להתקין את NOLF2. בחרו Next בכדי להמשיך, או לחצו על Cancel כדי לבטל ולצאת מההתקנה.

License Agreement: אנא קראו את הסכם השימוש (EULA) לפני שההתקנה תתחיל. אם תסכימו לתנאים, לחצו על Yes בכדי להמשיך. אם לא תסכימו, בחרו את No.

Choose Destination Location: בנקודה זו, תצטרכו לבחור לאן תתקין התוכנית את קבצי המשחק. לנוחיותכם, המחיצה C:\Program Files\Fox\No One Lives Forever 2 היא מחיצת ברירת המחדל. כדי להתקין למחיצה אחרת, לחצו על Browse ובחרו את המחיצה שתרצו, ואז לחצו על OK. כשתהיו מוכנים להמשיך, לחצו על Next.

Select Program Folder: מסך זה קובע איזו תיקייה בתפריט התוכניות של 'התחל' תכיל את קיצורי הדרך למשחק ולקבצים אחרים. ברירת המחדל היא Fox Interactive\No One Lives Forever 2. אם תרצו, תוכלו לבחור תיקייה אחרת על ידי לחיצה על השדה program folder והקלדת שם כרצונכם. תוכלו גם לבחור אחת מתוך רשימת התיקיות הקיימת (existing folders). כשתהיו מוכנים, לחצו על Next.

Setup Type: מסך זה יאפשר לכם לבחור את סוג ההתקנה. לחצו על Typical או Minimum ברשימה כדי לקבל תיאור לגבי כל סוג התקנה. התקנה רגילה (Typical) תתקין את כל קבצי המשחק (בערך 1.6GB) לכונן הקשיח שלכם. התקנה מינימלית (Minimum) תזדקק רק ל–1.2GB ותשאיר את יתר הקבצים על תקליטור המשחק כדי לחסוך במקום על הכונן הקשיח, אבל אם תבחרו את סוג ההתקנה הזה, יהיה צורך ביותר זמן כדי לטעון את השלבים במשחק.

לאחר מכן תתבקשו להתקין את DirectX 8.1 במחשב שלכם. אם לא תהיו בטוחים במאת האחוזים שהגרסה הזו מותקנת במחשב שלכם, אנא בחרו את האפשרות Yes בתיבת הדו–שיח הזאת. המשחק לא יוכל לפעול ללא קבצים אלו.

אם תבחרו את Yes, תתחיל תוכנית ההתקנה של DirectX לאחר שתוכנית ההתקנה של המשחק תסיים את העתקת הקבצים. פשוט עקבו אחרי ההוראות שיופיעו על המסך כדי להשלים את ההתקנה.

Display: אפשרות זאת תהיה זמינה רק בתום ההתקנה והיא תאפשר לכם לבחור מתוך רשימה של רזולוציות תצוגה זמינות לפני הפעלת המשחק.

Options: חלק זה מכיל אפשרויות בהן תוכלו להשתמש כדי להפעיל ולכבות תכונות משחק שונות, והוא יהיה זמין רק לאחר סיום ההתקנה. כדאי שתשתמשו באפשרויות הללו רק אם תתקלו בבעיות בעת הפעלת המשחק, ומומלץ שלא תשנו אותן אם המשחק יפעל היטב. למידע נוסף, פנו אל הקובץ readme.txt שממוקם בספריית ההתקנה הראשית של המשחק.

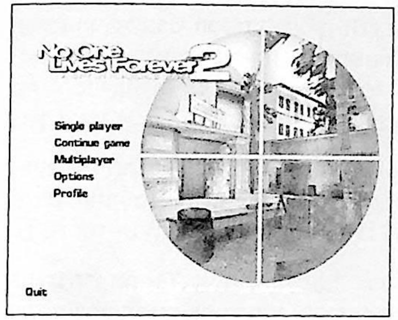
Uninstall: אפשרות זו תהיה זמינה רק לאחר סיום ההתקנה. היא תאפשר לכם להסיר את קבצי המשחק מהכונן הקשיח שלכם. שימו לב שקובצי התקנה מסוימים יכולים להיות משותפים עם תוכניות אחרות, לכן תופיע לפניכם תיבה לאישור מחיקת קבצים אלו. כמו כן, קבצי המשחק השמורים שלכם יישארו, למקרה שתרצו להתקין מחדש את המשחק במועד מאוחר יותר.

Quit: סגירת תוכנית ההפעלה.

Play: ברגע שתסתיים ההתקנה, האפשרות Install תיעלם ובמקומה תופיע אפשרות ההפעלה של המשחק. לחצו עליה כדי להתחיל את NOLF2. בפעם הראשונה שתפעילו את המשחק, תצטרכו לקבוע הגדרת ביצועים שמתאימה למחשב שלכם. שימו לב שבחירת הגדרה גבוהה מהיכולת של המערכת שלכם תוכל לגרום לביצועים גרועים של המשחק.

מערכת התפריטים והממשקים

מערכת התפריטים והממשקים של NOLF2 בנויה כדי להיות מהירה ונוחה לשימוש. עקבו אחר הסעיפים הבאים כדי למצוא תיאורים לכל החלקים של מערכת התפריט והממשק, וכדי ללמוד כיצד לנווט ביניהם.



מערכת התפריט הראשי

התפריט הראשי הוא המקום בו תתחילו בכל פעם שתפעילו את המשחק, והוא מכיל את האפשרויות להלן.

Single Player: השתמשו באפשרות זו בכדי להתחיל משחק לשחקן יחיד, או כדי לטעון משחק שמור לשחקן יחיד. למידע נוסף, עיינו בתיאורי תפריטי המשחק לשחקן יחיד בהמשך.

Continue Game: אפשרות זו תטען את המשחק האחרון לשחקן יחיד שנשמר בשמירה רגילה או מהירה. אם לא יהיו משחקים שמורים לשחקן יחיד שמקושרים לדיוקן הנוכחי, פריט התפריט הזה לא יהיה זמין.

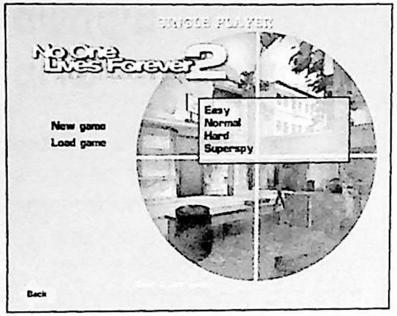
Multiplayer: השתמשו באפשרות הזאת כדי לארח או להצטרף למשחק מרובה–משתתפים באינטרנט או ברשת מקומית. למידע נוסף, עיינו בתפריטי המשחקים מרובי–המשתתפים בהמשך.

Options: אפשרות זו תפתח את לוח הבקרה של המשחק ותאפשר לכם לשנות היבטים רבים של המשחק, כגון הקצאת מקשים, הגדרות תצוגה, ואפשרויות משחק. למידע נוסף, עיינו בהגדרות להלן.

Profile: NOLF2 עוצב בכדי לאפשר לשחקנים שונים לשמור את ההגדרות שלהם במשחקים השמורים. השתמשו באפשרויות הללו בכדי ליצור, להעלות, או לערוך את דיוקן השחקן האישי שלכם. לפרטים נוספים, עיינו בסעיף בהמשך המתייחס לתפריטי הדיוקן.

Quit: יציאה מ–NOLF2.

שחקן יחיד



New Game: בחור את האפשרות הזו כדי להתחיל משחק חדש לשחקן יחיד עבור הדיוקן הנוכחי. בטרם יתחיל המשחק, תצטרכו לבחור דרגת קושי. דרגת הקושי Normal מומלצת עבור שחקנים חדשים. אם תגלו שרמה זו קשה או קלה מדי, תוכלו לשנות את דרגת הקושי של המשחק בכל שלב שהוא בעזרת תפריט אפשרויות המשחק.

Load Game: כאן תוכלו לטעון משחקים שנשמרו קודם. אפשרות זו לא תהיה זמינה אם לא נשמרו משחקים עבור הדיוקן הנוכחי. להלן סקירה של המאפיינים של תפריט זה:

Quick load [F9]: טעינת משחק מקובץ השמירה המהירה. לחיצה על המקש <F9> תביא לאותה תוצאה.

Auto-save: במהלך המשחק ייווצר קובץ שמירה אוטומטית בתחילת כל סצינה. אפשרות זו תטען את המשחק האחרון שנשמר אוטומטית.

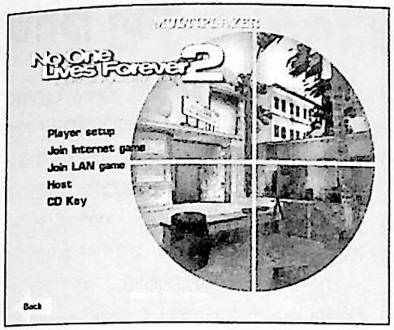
Saved games: האפשרות הזו תציג את רשימת כל המשחקים שנשמרו בדיוקן הנוכחי בסדר כרונולוגי החל מהישן ועד החדש ביותר, אלא אם קובץ השמירה הוחלף בשמירה אחרת.

Save Game: פתיחת מסך שמירת המשחק. האפשרות הזו לא תהיה זמינה עד לשלב המשחק עצמו.

Quick save [F6]: שמירת המשחק הנוכחי לקובץ השמירה המהירה. לחיצה על המקש <F6> במהלך המשחק יביא לאותה תוצאה.

Saved games: בחרו את האפשרות הזו כדי לשמור את המשחק הנוכחי תחת כל שם שתבחרו. כל משחק שיישמר יופיע ברשימה הזאת. המשחק החדש ביותר יופיע בתחתית הרשימה. כאשר כל תאי השמירה יתמלאו, תוכלו לשמור משחקים חדשים במקום משחקים ישנים.

משחקים מרובי-משתתפים



Player Setup: כאן תוכלו לשנות היבטים מסוימים של הדמות שלכם ושל החיבור למשחקי הרשת. כולל:

Player Name: השם שתקלידו כאן יופיע בכל הטקסטים של המשחק שיהיו קשורים לשחקן, כולל שיחה, תשדורות, לוחות תוצאות, והודעות כניסה ויציאה. ברירת המחדל היא שם הדיוקן הנוכחי.

Player Model: עם האפשרות הזו תוכלו לבחור את המראה החיצוני של הדמות שלכם.

Player Cooperative: NOLF2 כולל משימות מרובות-משתתפים משותפות, שמאפשרות לעד 4 שחקנים להפוך לסוכני UNITY שעובדים יחד נגד יריבים ממוחשבים בהרפתקאות מתוכננות במיוחד, שמתרחשות מאחורי הקלעים של המשחק לשחקן יחיד.

Skills: עם האפשרות הזו תוכלו לשנות את היכולות של הדמות שלכם. כוונו את המדידים לצד כל יכולת, בכדי לקבוע עד כמה השחקן שלכם יהיה בקיא בכל אחת מהן.

Bandwidth: כאן תוכלו לבחור אפשרויות הגדרה מוכנות מראש של רוחב פס. רוחב הפס האמיתי של כל אפשרות יופיע בהגדרת Bandwidth (custom) להלן. בחרו באפשרות שהכי מתאימה לחיבור האינטרנט שלכם. האפשרויות הקיימות הן: 56k, Cable, DSL, T1 ו-T3.

Bandwidth (custom): כאן תוכלו להקליד ידנית ערך רוחב פס, אם לא מופיעה אפשרות שתהיה מספיק קרובה למהירות החיבור שלכם.

Join Internet Game: השתמש באפשרות הזו בכדי להצטרף למשחקים מרובי-משתתפים של NOLF2 באינטרנט. ברגע שתבחרו באפשרות זו, יופיעו בפניכם האפשרויות הבאות:

Find Servers: חיפוש אחר שרתי NOLF2 באינטרנט. כשהתהליך יושלם, תופיע רשימה של שרתים בחלון למטה. לחצו על שרת ברשימה כדי להצטרף לאותו משחק. שימו לב שלכל השרתים הנעולים יהיה צורך בסיסמה בכדי להצטרף.

Server Name, Ping, Players, Mission: לחיצה על כל אחת מהכותרות האלה תמיין את הרשימה בהתאמה.

Filters: השתמשו באפשרות זו בכדי לצמצם את השרתים המוצגים לפי סוג המשחק, מספר השחקנים והפינג.

Join LAN Game: השתמשו באפשרות זו בכדי למצוא ולהתחבר למשחקים מרובי-משתתפים ברשת מקומית. כשתבחרו אותה, יופיעו האפשרויות הבאות:

Find Servers: חיפוש אחר שרתים זמינים ברשת המקומית. כשהתהליך יושלם תופיע רשימה של שרתים. לחצו על שרת ברשימה כדי להצטרף לאותו משחק. שימו לב שלכל השרתים הנעולים יהיה צורך בסיסמה בכדי להצטרף.

Network Port: תוכלו לשנות את יציאת הרשת לחיפוש אחר משחקים. כברירת המחדל תבחר היציאה 27888.

Host: לחצו על אפשרות זו בכדי להגדיר ולהפעיל שרת משלכם ששחקנים אחרים יוכלו להצטרף אליו. הבקרות הזמינות תחת סעיף זה יהיו:

LAN Only: אם האפשרות הזו תהיה פעילה, השרת שלכם יהיה זמין רק עבור משחקי רשת מקומית ולא לאינטרנט.

Session Name: שינוי שם השרת שלכם. זהו השם שיופיע כששחקנים אחרים יחפשו אחר משחקי רשת.

Load Game: פתיחת מסך טעינת המשחקים.

Campaign: עם האפשרות הזו תוכלו לשנות את המשימות שהמשחק יכלול ואת הסדר בו ישחקו בהן. כברירת המחדל תבחר המערכה שכוללת את כל המשימות.

Create: יצירת מערכה חדשה תחת שם לפי בחירתכם. ברירת המחדל היא שם הדיוקן שלכם.

Load: האפשרות הזו תציג את רשימת המערכות הקיימות. לחצו על כל שם ברשימה בכדי לטעון את אותה מערכה מסוימת.

Rename: עם האפשרות הזו תוכלו לבחור שם חדש עבור מערכה קיימת.

Delete: מחיקת המערכה המסומנת.

Missions: האפשרות הזו תהיה זמינה בכל המערכות מלבד מערכת ברירת המחדל, והיא תפתח את מסך המשימות.

Add: לחצו על הבקרה הזו כדי לגשת לרשימה של כל המשימות הזמינות. ברגע שהרשימה תסומן, תוכלו ללחוץ על שם של משימה כדי להוסיף אותה לרשימת המשימות שישוחקו במערכה שלכם. תוכלו להוסיף עד 50 משימות למערכה יחידה.

Add All: הוספה אוטומטית של כל המשימות הזמינות למערכה.

Remove All: מחיקת כל המשימות מהמערכה.

Remove: לחצו על הבקרה הזו כדי לקבל את הרשימה הנוכחית של המשימות במערכה. ברגע שהרשימה תסומן, תוכלו ללחוץ על שם של משימה כדי להסיר אותה.

Loop: אם האפשרות הזו תוגדר כ-Yes, המשימה הראשונה תתחיל מייד לאחר שהמשימה האחרונה תושלם. אם היא תהיה No, המשחק יסתיים, ואז גם ינותקו כל המחשבים המחוברים, ברגע שהמשימה האחרונה תושלם.

Lock Server: הבקרה הזו תקבע אם המשחק שלכם ידרוש סיסמה או לא.

Password: הפריט הזה יהיה זמין רק אם האפשרות Lock Server תהיה מסומנת, והוא יכיל את הסיסמה אותה יצטרכו להקליד השחקנים שיהיו מעוניינים להצטרף למשחק שלכם. הסיסמה יכולה לכלול כל צירוף של אותיות, מספרים ותווים אחרים, אך היא אינה יכולה להיות ארוכה יותר מ-15 תווים.

Network Port: עם האפשרות הזו תוכלו לשנות את יציאת הרשת שתשמש את המשחק שלכם. ברירת המחדל היא 27888.

Bandwidth: האפשרות הזו מספקת לכם מגוון אפשרויות מוגדרות מראש של רוחב פס. רוחב הפס האמיתי של כל אפשרות יופיע בהגדרת Bandwidth (custom) להלן. בחרו באפשרות שהכי מתאימה לחיבור האינטרנט שלכם. האפשרויות הקיימות הן: 56k, Cable, DSL, T1 ו-T3. שימו לב שקביעת ערכים שגויים עלולה לגרום לפגיעה ממשית בביצועי השרת שלכם.

Bandwidth (custom): הכניסו כאן ערך רוחב פס באופן ידני, אם לא מופיעה אפשרות שהיא מספיק קרובה למהירות החיבור שלכם.

Game Options: אלו הן ההגדרות שישפיעו על המשחקיות בשרת שלכם. האפשרויות הקיימות הן:

Max Players: המספר המרבי של השחקנים שיוכלו לשחק בו-זמנית.

Friendly Fire: כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, שחקנים יוכלו להרוג אחד את השני.

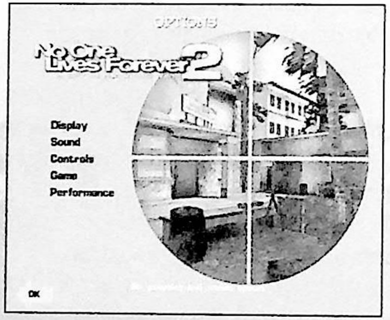
Difficulty: קביעת דרגת הקושי. הגדרות הקושי הקיימות זהות לאלו של משחק לשחקן יחיד.

Player Difficulty Factor: עם האפשרות הזו תקבעו עד כמה דרגת הקושי של המשחק תגדל ככל ששחקנים נוספים יצטרפו למשחק.

Launch: בחרו את האפשרות הזו כדי להתחיל משחק חדש עם האפשרויות שתקבעו.

CD-Key: לחצו על האפשרות הזו כדי להקליד את קוד התקליטור שלכם. לא תוכלו לשחק באינטרנט בלי שתקלידו קודם כל קוד תקליטור תקף.

אפשרויות



Display: כאן תוכלו לשנות את הרזולוציה והגדרות נוספות שקשורות לתצוגה, כולל:

Resolution: מיתוג בין הרזולוציות האפשריות במשחק. הרשימה הזאת כוללת את כל רזולוציות ה-32 ביט D3D שנתמכות על ידי כרטיס התצוגה והמסך שלכם, ושנתמכות גם על ידי המשחק. ברירת המחדל היא 800x600x32.

Hardware Cursor: בחירת שימוש בסמן עכבר חומרה. כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, הסמן יישלט על ידי החומרה, וההרגשה צריכה להיות חלקה יותר. יש כרטיסי תצוגה ישנים שאינם מאפשרים תמיכה בתכונה זו.

Gamma: כוון רמת הגמא בכדי להבהיר את המשחק אם הוא יהיה כהה מדי. אנא זכרו שיש אזורים במשחק שהם אפלים בכוונה, והעלאת הערך כאן עלולה לגרום לתמונה להיראות 'שרופה'.

Sound: את כל הגדרות הצלילים שלכם תוכלו לבצע בחלק זה שכולל את האפשרויות הבאות:

Sound effects volume: השתמשו באפשרות הזו כדי לקבוע את עוצמת הקולות.

Speech volume: השתמשו באפשרות הזו כדי לכוון את עוצמת הדיבורים שישמעו במהלך המשחק.

Sound effect quality: קביעת האפשרות הזו ל-High תגרום לאיכות צליל גבוהה יותר, אך היא תוכל לגרום לירידה בביצועים של המשחק במחשבים חלשים, במיוחד בזמן דיבור.

Music volume: השתמשו באפשרות הזו כדי לקבוע את עוצמת המוסיקה.

Controls: זהו המקום בו תוכלו להגדיר את מיפוי המקשים כמו גם לשנות את ההגדות המקלדת, ידית המשחק והעכבר.

Configure Controls: הגדרות המקשים מוחלקות לארבעה מקטעים. לחצו על Movement (תנועה), Interaction (אינטראקציה), View (נקודת מבט) או Status (מצב) כדי לראות את הגדרות המקשים הנוכחיות. אם תרצו לשנות את המקש שמשויך לפונקציה מסוימת, פשוט לחצו על הפונקציה אותה תרצו לשנות ולאחר מכן לחצו על המקש או הכפתור בהם תרצו להשתמש במקום. אם המקש או הכפתור בהם תבחרו יהיו תפוסים על ידי פונקציה אחרת, אותה פונקציה לא תהיה תאבד את שיוך המקש שלה.

Mouse: כדי לקבוע כיצד העכבר שלכם יתנהג במהלך המשחק, השתמשו בבקרות להלן:

Always mouse look: אם תגדירו את האפשרות הזו כ-Yes, הזזת העכבר תזיז גם את נקודת המבט. אם תבחרו את No, תשלטו בנקודת המבט עם המקלדת.

Mouse sensitivity: האפשרות הזו תקבע עד כמה מהר יגיב סמן העכבר לתנועה של העכבר.

Mouse smoothing: האפשרות הזו תוסיף עיכוב קצרצר לתנועת העכבר בכדי לרכך תנועות חדות, וכדי לשמור על נקודת מבט יציבה.

Invert y axis: האם תבחרו את No, הזזת העכבר למעלה תזיז את נקודת המבט מעלה במצב גוף ראשון, והזזת העכבר מטה תזיז את נקודת המבט מטה.

Snowmobile Turn Speed: האפשרות הזו תקבע עד כמה מהר יגיב רכב השלג כשתנהגו בו עם העכבר.

Keyboard: השתמשו בהגדרות האלה כדי לקבוע כיצד תתקשר המקלדת עם המשחק.

Normal Turn Speed: קביעת המהירות בה יסתובב השחקן עם מקשי החצים שמאלהימינה כשהוא יעמוד עומד יזוז.

Fast turn speed: קביעת המהירות בה נקודת המבט תסתובב עם מקשי החצים שמאלהימינה בזמן הליכה במהירות רגילה.

Up/down look speed: קביעת המהירות בה תעלה/תרד נקודת המבט בשימוש עם מקשי החצים מעלהמטה.

Auto-center: האפשרות הזו תהיה זמינה רק אם האפשרות Always mouse look תהיה מוגדרת כ-No בתפריט האפשרויות. אם Auto-center יוגדר כ-Yes, נקודת המבט תחזור לאופקית כאשר השחקן ישחרר את מקש הפעולה מבט מעלה או מטה.

Snowmobile turn speed: קביעה עד כמה מהר יגיב רכב השלג כשתנהגו בו עם המקלדת.

Use Joystick/Gamepad: האפשרות הזו תהיה זמינה רק אם ידית משחק או אמצעי שליטה אחר יהיה מחובר. אם היא תוגדר כ-Yes, האפשרות Configure Joystick/Gamepad תהיה גם כן לזמינה.

Configure Joystick/Gamepad: אם מותקנת ידית משחק והאפשרות Use Joystick/Gamepad מוגדרת כ-Yes, תוכלו להשתמש בהגדרות הללו כדי לקבוע איזה שימוש יהיה לידית המשחק.

Restore defaults: בחרו את האפשרות הזו כדי להחזיר את כל אפשרויות השליטה לערכי ברירת המחדל שלהם.

Game: כאן תוכלו למצוא מגוון הגדרות שישפיעו על הדרך בה ישוחק המשחק.

Crosshair: אפשרויות תצוגה לשינוי המראה של הכוונת, כולל:

Red/Green/Blue: השתמשו באפשריות אלו כדי לקבוע את צבע הכוונת.

Dynamic Scaling: עם האפשרות הזו תהיה פעילה, הכוונת תגדל ותקטן בכדי לציין עד כמה ישפיעו התנועות שלכם על הדיוק בכיוון.

Style: בחירה מבין סוגים שונים של כוונות.

Subtitles: אם האפשרות הזו תהיה פעילה, כל השיחות במשחק יוצגו ככתוביות בתחתית המסך.

Blood: כשהאפשרות הזו תהיה מבוטלת, דם לא יוצג כאשר ייפגעו דמויות אנושיות. היא פעילה כברירת מחדל.

Always Run: כשהאפשרות הזו תהיה מבוטלת, דמות השחקן תנוע בהתגנבות כברירת מחדל. היא פעילה כברירת מחדל.

Difficulty: עם האפשרות הזו תוכלו לשנות את הגדות הקושי של משחק לשחקן יחיד תוך כדי המשחק.

Head bob: קביעת תנועת הראש בזמן ריצה, התגנבות או כריעה.

Weapon sway: קביעת כמות תנועת היד בזמן ריצה, התגנבות או זחילה.

Message duration: קביעת משך הזמן שהודעות הקשורות לאיסוף פריטים יישארו על המסך.

Performance: התפריט זה יסייע לכם למטב את הביצועים של המשחק במחשב שלכם בהתאם לאפשרויות הבאות:

Performance: מיתוג בין הגדרות אוטומטית מוגדרות מראש לידניות בהתאם לאפשרויות הבאות. ברגע שתשנו הגדרה באופן ידני, אפשרות זו תשתנה כדי לציין את השינוי הידני.

Low Detail: ביצועים מיטביים, אבל עם אפשרויות תצוגה מינימליות פעילות.

Medium Detail: פשרה טובה בין ביצועים לאיכות גרפית, אבל היא עלולה לגרום להאטה על מחשבים חלשים.

High Detail: כל אפשרויות התצוגה יהיו פעילות או מכוונות לרמות הגבוהות. אפשרות זו מומלצת רק עבור מחשבים עם ציוד מעל ההגדרות המומלצות.

Display: עם האפשרות הזו תוכלו להפעיל ולבטל אפשרויות תצוגה כדי לשפר את הביצועים של המשחק כלהלן:

Shadows: קביעת רמת הפירוט של הצללים של המודלים. שימו לב שקביעת ההגדרה ל–High מומלצת רק עבור מחשבים חזקים.

Polygrid Bump mapping: אפשור או ביטול הגדרות תבליט על מים. כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, משטחי מים ייראו הרבה יותר מציאותיים.

Polygrid Fresnel: אפשור או ביטול את השימוש בעדשת פרנל על מים. כאשר היא פועלת, החזרת האור מהמים תהיה יותר מדויקת ותיראה הרבה יותר מציאותית.

Environment Bump Mapping: כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, משטחים רבים והחזרות אור ייראו יותר מפורטים.

Anistropic Filtering: ההאפשרות הזו תטפל בסינון הפוליגונים הפונים לכיוון ההפוך מהשחקן בצורה יותר מדויקת, אם היא תהיה פעילה.

Trilinear Filtering: שיפור איכות הטקסטורות המרוחקות, אבל במחיר פגיעה קלה בביצועים.

Environment Map: כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, תופיע שכבה מבריקה ומחזירת אור למחצה על גבי משטחים, ותזוז יחד עם זווית הצפייה שלכם.

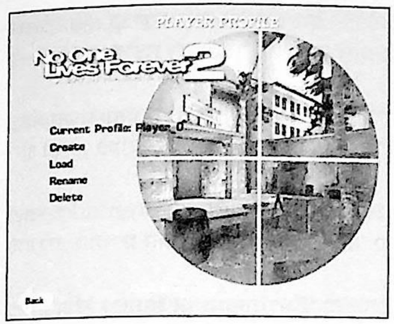
Detail Textures: כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, יתווספו תבניות אפורות קטנטנות לטקסטורות מסוימות.

Triple Buffering: כשהאפשרות הזו תהיה פעילה, היא תשמור תמונת תצוגה נוספת בזיכרון כרטיס התצוגה כדי שהתצוגה של המשחק תהיה חלקה יותר. אם האפשרות הזו אינה נתמכת על ידי כרטיס התצוגה שלכם, היא לא תהיה זמינה.

Special Effects: האפשרות הזו שולטת בכמות הפרטים באפקטים כגון פיצוצים, הריסות, ונזקי נשק.

Texture Resolution: כיוון ההפרדה של טקסטורות המשחק. הפרדה נמוכה תספק ביצועים טובים יותר. הפרדה גבוהה תספק איכות גרפית גבוהה יותר.

דיוקן



Current Profile: כאן תראו את שם דיוקן השחקן שנמצא בשימוש.

Create: אם תירצו ליצור דיוקן חדש, לחצו על זה והקלידו שם דיוקן חדש.

Load: תצוגת רשימה של שחקנים קיימים. לחצו על שם כדי לטעון את הדיוקן ואת כל ההגדרות והמשחקים השמורים הקשורים אליו.

Rename: עם האפשרות הזו, המשתמשים יוכלו לשנות את שמות הדיוקנות שלהם.
Delete: תצוגת רשימה של שחקנים קיימים. לחצו על שם ואז בחרו את Yes כדי למחוק את הדיוקן יחד עם ההגדרות והמשחקים שקשורים אליו.

מערכות תפריט משחק



כדי להגיע למערכת התפריט של המשחק, לחצו על המקש <Esc> בכל שלב שהוא במהלך המשחק. תוכלו לעבור בין התפריטים בעזרת מקשי החצים ימינה/שמאלה. כדי לעבור בין האפשרויות בכל מסך, השתמשו במקשי החצים מעלה/מטה, או פשוט הזיזו את סמן העכבר אל מעל הטקסט של האפשרות. כדי לבחור פריט בתפריט לחצו על <Enter> או על הכפתור השמאלי של העכבר, כשהאפשרות תהיה מסומנת. כשתסיימו, לחצו על <Esc> פעם נוספת כדי לחזור למשחק.

SYSTEM (מערכת)

זהו המסך שייבחר כברירת מחדל ובו תוכלו להשתמש כדי לצאת זמנית מסביבת המשחק כדי להגיע למערכת התפריטים הבאה:

Resume game: סגירת מערכת תפריט המשחק והמשך המשחק.

Save game: פתיחת המסך שמירת משחק. במשחק מרובה-משתתפים, האפשרות הזו תהיה זמינה רק עבור המארח.

Load game: פתיחת המסך טעינת משחק. במשחק מרובה-משתתפים, האפשרות הזו תהיה זמינה רק עבור המארח.

Options: פתיחת מסך האפשרויות.

Abort: אם תעברו למסך המערכת משלב כלשהו של המשחק, תקבלו אפשרות לצאת מהמשחק הנוכחי.

Quit: לחיצה על האפשרות הזו תסיים את המשחק.

MISSION BRIEFING (תדרוך משימה)

כאן יוצג מידע אודות המשימה הנוכחית.

Name: שם המשימה.

Objectives: תיאור היעדים שקייט צריכה להשיג לפני שהמשימה תושלם.

Optional objectives: תיאור היעדים הנוספים שתוכלו להשלים בכדי לקבל נקודות זכות נוספות עבור היכולות שלו, אבל הם לא יהיו הכרחיים להשלמת המשימה.

Parameters: חוקים לפיהם תהיו חייבים לפעול במהלך המשחק במשימה הנוכחית. אי יכולת לעמוד בחוקים האלה עלולה להביא לכישלון במשימה או לעונשים אחרים.

EQUIPMENT (ציוד)

כאן תראו את מצאי הנשק, הכלים והפריטים אחרים שיהיו ברשותכם. לחצו על כל אחד מהפריטים ברשימה כדי לקבל מידע נוסף לגבי אותו פריט. כדי לבחור פריט, לחצו על <Enter> או לחצו על Select. אם הפריט יהיה נשק שיהיה לו סוג אחד או יותר של תחמושת, לחצו על סוג התחמושת בה תרצו להשתמש ואז הנשק יטען אוטומטית את סוג התחמושת הזה לפני שתשתמשו בו. תוכלו להשתמש במקשי החצים מעלה/מטה כדי לעבור בין סוגי התחמושת הזמינים.

INVENTORY (מלאי)

התפריט הזה יציג את הפריטים העיקריים שתאספו במהלך המשחק. בחירת פריט ברשימה הזו תפתח מסך חדש עם מידע נוסף אודות הפריט העיקרי וכיצד ניתן להשתמש בו.

INTELLIGENCE (מודיעין)

התפריט זה יציג את רשימת כל פריטי המודיעין שקייט מצאה במשימה הנוכחית. בחירת פריט ברשימה הזו תפתח את פריט המודיעין עצמו כפי שהוא הופיע במקור או לאחר פענות.

PLAYER (שחקן)

המסך זה יראה את הדירוג, הניקוד, נקודות היכולת והיכולות של קייט. לחצו על יכולת כדי לראות תיאור של הדרך בה היא עובדת, ואפשרות להעלות את היכולת לרמה הבאה. תוכלו להעלות יכולת לרמה הבאה רק אם תצברו כמות מספקת של נקודות. כל רמת יכולת תדרוש יותר נקודות מאשר הרמה הקודמת.

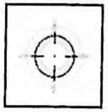
Rank: הדירוג הנוכחי של קייט, שמבוסס על מספר נקודות היכולת שהיא צברה. הדירוגים האפשריים הם Novice, Trainee, Agent, Spy, Operative, Master Spy ו–Super Spy.

Score: הכמות המוחלטת של נקודות ניסיון שנצברו במהלך המשחק עד לאותה נקודה.

Skill Points: סך כל נקודות הניסיון שנצברו פחות הנקודות שהוצאו עבור שיפור יכולות.

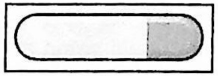
התצוגה העילית

התצוגה העילית מתייחסת את הצלמיות והכיתובים שתראו על המסך במהלך המשחק. התצוגה העילית כוללת את הרכיבים הבאים:



כוונת: (מרכז) במרכז המסך נמצאת הכוונת. השתמשו בה כדי לכוון את הנשקים והכלים המיוחדים שלכם. תוכלו לשנות את הצורה והצבע של הכוונת בתפריט אפשרויות המשחק.

הודעות הפעלה: (מרכז) בכל פעם שהכוונת תהיה מעל עצם או דמות שניתן להפעיל, יופיע טקסט מתחת לכוונת שיעזור לכם להחליט מה לעשות עם העצם הזה. למידע נוסף על הפעלת עצמים, אנא פנו אל הסעיף הנוגע להדרכת סוכן במשחק ליחיד.

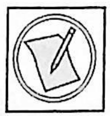


פס התקדמות: (מרכז) כשתבצעו חיפוש על גופות או בקבצים, או בעת שימוש עם אביזר מיוחד על עצם כלשהו, צלמית זו תציין כמה זמן ייקח להשלים את החיפוש או כדי להכריע את המכניזם.

תשדורות: (מרכז) מעת לעת, קייט תהרהר בקול רם בצורה של תשדורות. אלו יופיעו ככיתוב צהוב מעל הכוונת, ובדרך כלל הן יכילו מידע חיוני לגבי המכשול עליו תצטרכו להתגבר. למידע נוסף על תשדורות, אנא פנו אל הסעיף העוסק בהדרכת סוכן במשחק ליחיד.



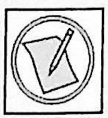
שיחה: (פינה שמאלית–עליונה) במשחקים מרובי–משתתפים, שיחות בין שחקנים יופיעו כאן.



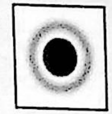
עדכון יעדי משימה: (פינה ימנית–תחתונה) כשיופיע יעד חדש או שיעד קיים יושלם, תופיע צלמית זו.



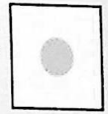
מצפן : (פינה ימנית–עליונה) יסייע לקייט לעקוב אחרי הדרך בה היא תצטרך ללכת, והוא יהיה שימושי במיוחד במקומות פתוחים רחבי ידיים.



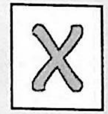
הוא יציין את המיקום של יעדים מסוימים, כמו מקלטים של יוניטי או מקומות לזריקת גופות.



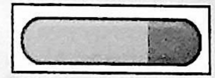
במשחקים מרובי-משתתפים זה יציין סוכן עמית של יוניטי.



במשחקים מרובי-משתתפים זה יציין מיקום של סוכן עמית גוסס שזקוק להחייאה.



זה יציין יציאה במשחק לשחקן יחיד, או נקודת ציון במשחק מרובה-משתתפים.



מד בריאות/הגנה: (פינה שמאלית-תחתונה) המד האדום קובע כמה בריאות יש לכם והמד הכחול קובע כמה הגנה יש לכם. כאשר תיפגעו במהלך המשחק המדידים ירדו. כשתיגמר לכם ההגנה, יריות יפגעו בכם יותר ותאבדו את שיווי המשקל ברגע הפגיעה. ברגע שתיגמר לכם הבריאות, תמותו.



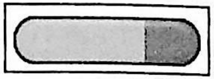
תחמושת: (פינה ימנית-תחתונה) התצוגה הזו תראה את כמות התחמושת שנשארה בכלי הנשק שתחזיקו באותו רגע, כמו גם את סך כל סוגי התחמושת שברשותכם. כשתיגמר התחמושת בנשק שלכם, תטעינו אוטומטית את הנשק מחדש באותו סוג של תחמושת. אם לא תהיה יותר תחמושת זמניה מאותו מסוג, תטעינו במקומה את התחמושת מהסוג הבא. אם תיגמר לכם התחמושת לחלוטין, ייבחר הנשק הזמין הבא.

צלמיות נזק: (שמאל מרכז) כשתושפעו מסוגי נזק מתקדמים כגון אש, חשמל, או טביעה, תופיע צלמית מתאימה שתציין מה השתבש. היא יכולה להיות גם מלווה בהפרעות אחרות, כגון הזיות, צלילים, ושינויים בצבע המסך.

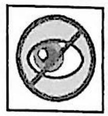
מד חמצן: (פינה שמאלית-תחתונה) כשקייט תהיה מתחת למים, יופיע מד חמצן כחול מעל מדידי הבריאות וההגנה. כשייגמר לה החמצן, היא תתחיל לאבד בריאות. מד זה יחזור במהירות למלואו ברגע שקייט תעלה אל מעל פני המים ותצוף.



הודעה על מציאת מקום מסתור: (מרכז תחתית) שהתמונה הזו תופיע, תדעו שקייט מצאה מקום מחבוא. אם היא תעמוד במקום, הצלמית תהפוך לכהה יותר ויותר עד שתיעלם לחלוטין.



מד הסתתרות: (מרכז למטה) ברגע שקייט תתחיל להסתתר, מד זה יתחיל לציין כמה זמן עוד ייקח לה להיות מוסתרת לחלוטין.



הודעה שלא ניתן להתחבא: (מרכז תחתית) קייט יכולה להתחבא רק אם אויבים לא יוכלו לראות אותה. אם היא תיכנס למקום מחבוא מוצלח כשהיא נראית לעין, תופיע צלמית זו כדי לציין שהיא אינה יכולה להסתתר באותו הרגע. כשזה יקרה, היא תצטרך להיפטר מרודפיה ולחפש מקום מסתור אחר.



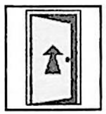
הודעה על הרמת גופה: (פינה שמאלית-תחתונה) הצלמת הזו תופיע כשקייט תרים גופה.



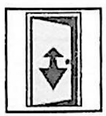
הודעה על הזזת גופה: (פינה שמאלית-תחתונה) הצלמית הזו תחליף את הקודמת לאחר שקייט תרים את הגופה.



הודעה על חוסר יכולת להניח גופה: (פינה שמאלית-תחתונה) אם קייט תזוז למקום בו היא לא תוכל להניח את הגופה שהיא תחזיק, הצלמית הזזת גופה תתחלף בצלמית הזאת.



הודעה לגבי יציאה: (מרכז תחתית) כשקייט תהיה בסמוך ליציאה חד כוונית בשלב, הצלמית הזו תופיע. היא תופיע רק כשתכוונו אל היציאה, אלא אם היא תהיה מאד קרוב אליה.



הודעה לגבי אזור מעבר: (מרכז תחתית) כשקייט תמצא יציאה בה היא גם תוכל להשתמש כדי לחזור לשלב, הצלמית הזו תופיע. היא תופיע רק כשהיא תהיה עם הפנים לכוון המעבר, אלא אם היא תהיה מאוד קרובה.

תצוגת בחירת נשק: (מרכז עליון) הצלמית הזו תאפשר לכם לבחור במהירות נשק או אביזר מיוחד מהציוד הזמין שלכם. היא תופיע בכל פעם שתשתמשו במקש הנשק הבא או במקש הנשק הקודם. הציוד מתחלק ל-6 קטגוריות לנוחיות בחירה ושיוך. תוכלו לבחור קטגוריה עם מספר באמצעות המקלדת, או לעלות/לרדת ברשימה דרך כל הקטגוריות בעזרת מקשי הנשק הבא/קודם.

הקטגוריות מצוינות למטה. למידע נוסף אודות הנשקים והאביזרים המיוחדים במחסן התחמושת של קייט, פנו אל הסעיף תחת הכותרת 'הסדנה של סנטה'.

קרב פנים אל פנים: (טאסר, קאטאנה)
נשק חרישי: (שוריקן, קשת מוצלבת, מלכודת דובים)
אקדחים: (אקדח מקאליסטר, משגר עזר)
נשק כבד: (מכונת ירייה 9מ"מ 'גורדון', רובה סער AK-47, רובה RFA סידרה 4)
כלי חבלה: (כל הרימונים, פצצות זמן)
אביזרים מיוחדים: (מצלמה, מפענח, ספריי לשיער, קוצץ ציפורניים, מטבע, מחזיק מפתחות)

טבלת ברירות המחדל של המקשים

מקשים שאינם משויכים

תפריט	<Esc>
שמירה מהירה	<F6>
צילום מסך	<F8>
טעינה מהירה	<F9>
השהיית משחק	<Pause>

בקרות תנועה

קדימה	W
אחורה	A
צעד שמאלה	S
צעד ימינה	D
סיבוב שמאלה	חץ שמאלה
סיבוב ימינה	חץ ימינה
תנועה הצידה	Alt שמאלי
התגנבות	Shift שמאלי
קפיצה	מקש רווח
זחילה	C
סיבוב לאחור	Backspace
השענות שמאלה	Q
השענות ימינה	E
מיתוג התגנבות	Caps Lock
הפעלת זחילה	Ctrl שמאלי

פעולות בעולם המשחק

ירי	הכפתור השמאלי של העכבר
פעולה	Enter, הכפתור הימני של העכבר
טעינת נשק	R
החלפת פונקציה	F
הנשק הבא	[, גלגלת עכבר מעלה
נשק קודם	], גלגלת עכבר מטה
הסתרת הנשק	H
נשק אחרון	X
הזזת גופה	G
אור מחזיק מפתחות	L

נקודת מבט

מבט מעלה	חץ מעלה
מבט מטה	חץ מטה
מרכוז נקודת המבט	End
התמקדות (זום)	Z

מצב

ציוד	M
מצאי	N
מודיעין	I
מצב שחקן	P
מצב משימה	Tab
מצפן	[illegible]
רדיו	V
דיבור	T

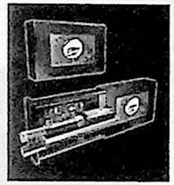
הסדנה של סנטה

מאגר הנשק של קייט יכלול נשקים סטנדרטיים של יוניטי, כמו גם כאלו שהיא תמצא במהלך המשימות ותיקח מאויבים מתים או ישנים.

נשקי קרבות פנים-אל-פנים



הקטאנה היא חרב יפנית שניתן להרים מנינג'ות. מהירה, קטלנית וחרישית.

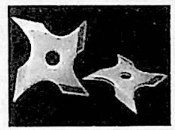


צללית העין של קייט מכפילה את עצמה כשוקר חשמלי לא קטלני, שימושי למכת הלם מעלפת לאויבים ממרחק קצר. המראה החיצוני התמים שלו מאפשר לה לשאת אותו באופן גלוי בלי לעורר חשד. ואולם יש לטעון את השוקר בין שימוש אחד לשני.

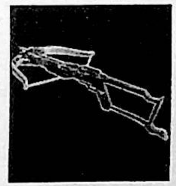
נשקים חרישיים



מלכודות דובים ניתן למצוא בסיביר והן דרך מכאיבה להשאיר אויב במקום למשך זמן קצר. היזהרו באזור של מלכודות דובים, שכן גם קייט עלולה להילכד במלכודת כזאת!



שוריקן הם כוכבי הטלה יפניים שקטים ויעילים בשימוש נכון. הם מועילים גם להסבת תשומת הלב למקום אחר.



לשימושים שדורשים עדינות על פני כוח, קשת הספורטאים המוצלבת היא הכלי המושלם. יש ארבעה סוגי חצים זמינים, והם כוללים רגיל, אש, רעל, ונפיץ. היא גם מצוידת בכוונת צלפים עבור ירי ממרחק.

אקדחים

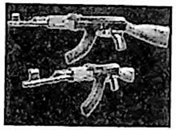


אקדח המקאליסטר 32. הוא אקדח רב-שימושי, שניתן להלביש עליו משתיק קול. הוא מסוגל להכיל כדורי מתכת או רעל.



משגר העזר CT-180 הוא הכלי הרב-שימושי ביותר ברשות יוניטי. הוא מסוגל להכיל סוגים שונים של תחמושת, כשכל אחד מהם מתאים במיוחד למשימה מסוימת, כגון חצים מרדימים ומשבשי מצלמות.

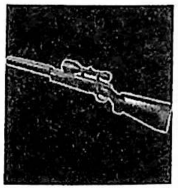
נשקים כבדים



רובה הסער ה-AK-47 הוא רובה סער סובייטי סטנדרטי, והוא ידוע בזכות העמידות והאמינות שלו. הוא גם הנשק היחיד שמסוגל לירות כדורים נותבים. ניתן להשתמש אך ורק בתחמושת בקוטר 7.62x39 עם רובה זה.



תת המקלע 'גורדון' 9 מ"מ פופולרי במיוחד אצל חיילי האויב בזכות העמידות והעיצוב המסוגנן שלו. ניתן להשתמש רק במחסניות כדורי מתכת 9מ"מ עם נשק זה.



רובה הבריח RFA סדרה 4 הוא רובה רב-עוצמה המשמש לצליפה. הוא משתמש במחסניות כדורי מתכת 308., מכיל גם כוונת טלסקופית, וניתן להתאים לו משתיק קול.

חומרי נפץ



זרקו רימון גז מרדים לתוך המון וזה יהיה כיבוי אורות עבור האויב. נסו לא להישאר בסביבה כשהם מתעוררים.



רימוני הלם: מעוורים ומחרישים כל חסר מזל שנקלע לסביבה כשהם מתפוצצים. אבל ההשפעה היא זמנית.



חומרי נפץ ניתן למקם על גבי מטרות מסוימות. קייט תקבע באופן אוטומטי את שעון העצר עליהם, כך שהם לא יתפוצצו לפני הזמן. למרות שהם משמשים בעיקר לחבלה או ליצירת הסחות, הם יכולים להיות גם קטלניים מאוד כנגד כל מי שייקלע לסביבתם.



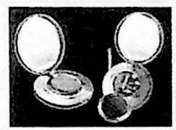
רימוני יד יתפוצצו אחרי זמן מסוים, ויהרגו או יפצעו כל מי שנמצא בטווח פגיעה.

אביזרים מיוחדים

סנטה שיפר עיצובים ישנים וייצר מספר אביזרים מיוחדים כדי לעזור לקייט במצבים מסובכים.



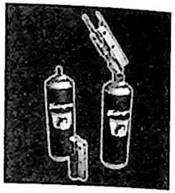
יכול להיות **שהמטבע** הוא לא האביזר המתוחכם ביותר שיהיה ברשות קייט, אבל יכול להיות מועיל מאד כדי ליצור הסחה.



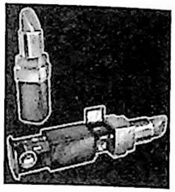
המפענח הוא כלי פריצת צפנים מוסווה שיכול לפענח הודעות ולעקוף כלי אבטחה. כדי להשתמש בו לחצו על כפתור הירי עד שהצופן ייפרץ.



דלתות נעולות ומנעולים אינם מסוגלים לעמוד בפני פורץ מנעולים, שעוצב במיוחד כדי להיראות כמו **כוסס ציפורניים**. כדי להשתמש בו לחצו על כפתור ירי עד שהמנעול ייפרץ.



הספריי לשיער יכול לעבור הסבה למלחם ממוזער, שמסוגל לחתוך דרך מנעולים שילוב וצירי דלתות. כדי להשתמש בו לחצו על כפתור הירי עד שהמנעול ירותך וייפתח.



השפתון של קייט הוא בעצם מצלמת מרגלים מוסוות היטב.

ציוד



קופסאות תחמושת מסוגלות להכיל סוגים שונים של תחמושת עבור כל הנשקים והאביזרים המיוחדים. כשתפעילו קופסת תחמושת תתווסף התכולה שלהם למצאי שלכם. אם כבר תהיה לכם תחמושת מלאה מסוג אחד או יותר שנמצאים בקופסה, תישאר יתרת התחמושת בתוך הקופסה. ברגע שהקופסה תתרוקן לגמרי היא תיעלם.



תחבושות ישחזרו 10 נקודות בריאות ברגע שתפעילו אותן. ברגע שהבריאות תגיעה לערך המרבי שלה, לא תהיה להן השפעה.



ערכות העזרה הראשונה עובדות בדיוק כמו תחבושות, אלא שהן מוסיפות 25 נקודות בריאות לשחקן ברגע שהן מופעלות.

משטח השריון יעלה את דירוג ההגנה שלכם ב–10 נקודות. במהלך קרב הבריאות שלכם לא תתחיל לרדת עד שתיעלם כל ההגנה, אלא במקרים מיוחדים של נזק, כגון נפילה, קפיאה, הרעלה וכו'.



שריון גוף זהה למשטח שריון אלא שהוא מוסיף 25 נקודות שדרוג להגנה שלכם.

אויבים ומכשולים

להן תמצאו הם רק חלק מכל האויבים והמכשולים עליהם תצטרך קייט להתגבר או להתחמק מפניהם.

אויבים:



נינג'ות: יחידת עילית של רוצחים יפניים שמטרתה היחידה היא לחסל את קייט. הם נלחמים עם קאטאנות ושוריקן, קופצים על גגות, ומסוגלים להיעלם בתוך ענן עשן.



שומרי ה.א.ר.מ.: בשר התותחים של ארגון הרשע. למרות שבדרך הם מתעסקים בעניינים הפרטיים שלהם יותר מאשר כל דבר אחר, הם יובילו את קייט בשמחה אל הקבר בהזדמנות הראשונה שתהיה להם לתפוס אותה.



שומרי ה.א.ר.מ. (הודו): דומים לעמיתיהם המערביים, אלא שהם מעדיפים להשתמש בחרבות מעוקלות במקום במכונות ירייה.



פנטומימאים: רוצחים לבני פנים שמחזיקים במכונות ירייה משנות ה–1920. הם עמידים בצורה מוזרה בפני יריות. הכי גרוע שהם אוהבים לכלול את תנועות הפנטומימה שלהם יחד עם כל דבר אחר שהם עושים, אפילו בעת קרב עם קייט. אלוהים אדירים!



חיילים סובייטיים: מובטלים ומשועממים, חיילים סובייטיים מסתובבים להם ברחבי סיביר, לחלוטין בלי לשים לב לבלגן שקייט מחוללת מתחת לאף שלהם. אבל אם הם יקלטו את קייט, הם יקראו לתגבורת בודאות.

מכשולים:

כפתורי אזעקה: ברגע שאויב יקלוט אתכם, הוא עלול לרוץ להפעיל את האזעקה. אזעקה תזעיק את כל האויבים בסביבה, וגם תגבורת נוספת. חובה לחסל אויבים שנעים לעבר האזעקה בכל מחיר. לכל אזור יהיו סוגי האזעקה שלו. לדוגמה, נינג'ות יכו על לבני עץ תלויות, בעוד שהאזעקות הסובייטיות ממוקמות בדרך כלל בתוך תיבות מתכת קטנות. היזהרו שלא להפעיל אזעקה, אלא אם כמובן תרצו למצוא את עצמכם מוקפים באויבים!

סכנות סביבתיות: יש מגוון רחב של סכנות סביבתיות שעל קייט יהיה להימנע מהן. שריפות, קווי מתח שנפלו, ומים עמוקים הם רק דוגמאות מעטות למכשולים השונים. לקייט אין שום הגנה כנגד סכנות אלו והיא תצטרך להימנע מהן ככל האפשר, או לפנות אותן במידת הצורך.

זרקורי חיפוש: כשקייט תלכד בתוך אלומת אור של זרקור חיפוש, השומר שאחראי על הזרקור יפתח באש, דבר שימשוך את תשומת לב שאר השומרים באזור. האלומה תעקוב אחרי קייט עד שתהיה מחוץ לטווח.

מצלמות אבטחה: אם קייט תתגלה על ידי מצלמת אבטחה, יהיו לה רק מספר שניות לפני שהאזעקה תתחיל לפעול. שומרים יופיעו כדי לחפש באזור. אם הם לא ימצאו דבר, הם יכבו את האזעקה, ויחזרו למשימות השגרתיות שלהם. זכרו שהאזעקה תתחיל לפעול מיד ברגע שהמצלמה תיהרס. למרבה המזל משגר העזר CT-180 זמין עם משבש מצלמות, שיכול להרוס מצלמות בלי לגרום לבלגן.

הדרכת סוכנים

הדרכה לשחקן יחיד

במערכה לשחקן יחיד תקבלו את התפקיד של קייט ארצ'ר, סוכנת העל הבריטית. בטרם תנחו את קייט במשימתה החדשה, תרצו ודאי לקרוא את הסעיף הבא בכדי לקבל מושג ראשוני למה לצפות.

יעדים: בכל משימה יהיו מספר יעדים בהם תצטרכו לעמוד. למרות שכל המשימות מתחילות עם משימה עיקרית אחת לפחות, ייתכנו משימות נוספות שיתווספו לאורך הדרך. תקבלו גם משימות משנה מפעם לפעם. השלמת משימות משנה אינה חובה, אבל הבונוסים יהיו שווים את המאמץ.

תשדורות: מדי פעם קייט תחשוב בקול רם בצורה של תשדורות. בדרך כלל הן יכילו מידע חיוני על המכשול המסוים עליו תצטרכו להתגבר. אם תחמיצו תשדורת מסוימת, לחצו על T כדי לעבור למצב שיחה. הפעולה הזו תציג את התשדורות האחרונות שקיבלתם. כשתסיימו, לחצו על <Esc> בכדי להמשיך לשחק.

פעולות עם עצמים: קייט מסוגלת לבצע פעולות עם מגוון רחב של עצמים. כאשר הסמן יהיה מעל פריט שניתן להפעיל, יופיע כיתוב מתחת לכוונת כדי לעזור לכם להבין מה קייט יכולה לעשות אתו. טקסט כתום פירושו יהיה שהעצם ניתן להפעלה במצבו הנוכחי, בעוד טקסט אפור יציין שקייט תהיה חייבת לעשות משהו אחר קודם לכן. לדוגמה, דלת נעולה תציג כיתוב 'Open Door' ('פתחו את הדלת') עד שהיא תיפתח, ובנקודה הזאת הכיתוב יהפוך כתום.

חלק מהפריטים תוכלו להפעיל רק על ידי שימוש באביזר מיוחד, או אחרי שתמצאו מפתח או פריט אחר שעובד אתם. כאשר יימצא האביזר המתאים והוא יכוון אל הפריט האמור, יופיע הכיתוב בכתום וקייט תוכל להמשיך להשתמש עם אותו אביזר על אותו עצם. עצמים שעשויים לדרוש אביזרים מיוחדים הם מקלדות, קוראי כרטיסים, טקסט מקודד, מצלמות אבטחה, הודעות רשומות בדיו בלתי נראית, בריחים, מנעולי שילוב, צירי דלת, טלפונים, מטרות הפצצה ופריטים או דמויות לצילום.

דלתות: אם דלת תציג את הכיתוב Open Door, אבל בצבע אפור, פירושו של דבר שיש צורך לפתוח את המנעול תחילה. דלתות שלא יציגו כל כיתוב לא יהיו ניתנות לפתיחה.

פריטי מפתח: כמה מהפריטים שקייט תאסוף יהיו חיוניים להמשך הדרך, וכיתוב מתאים יופיע על המסך. אם היא תתקל במכשול שידרוש שימוש בפריט מפתח כדי להתגבר עליו, תופיע תשדורת שתציין מה היא צריכה למצוא. כדי לעבור בין פריטי המפתח שברשות קייט, עברו למסך המצאי במערכת התפריט של המשחק.

השגת כלי נשק ופריטים אחרים: כשקייט תפעיל כל פריט שניתן ללקיחה, כגון נשק, שריון גוף, או פריט מודיעין, העצם יתווסף אוטומטית למצאי או לפריטי המודיעין שלה. אם קייט תמצא נשק שכבר יש לה, התחמושת שבו תתווסף למאגר שלה. אם היא תנסה לקחת תחמושת או ציוד אחר שכבר יכיל את הכמות המרבית המותרת, תופיע הודעה שתציין זאת.

מתגי אור ונורות: מספר אזורים יכילו מתגי אור ו/או נורות. תוכלו להפעיל אותם כדי להדליק ולכבות את האורות באזורים מסוימים. אם נורה תיהרס, האורות ייכבו לתמיד. זכרו שאויבים רבים מסוגלים לזהות מתי כובו האורות, ויגיעו בכדי להדליק אותם.

הסתתרות: תוכלו להתחבא במספר מקומות מסתור קבועים מראש. מקומות מסתור מקובלים הם ארונות בגדים, מעברים ושבילים אפלים, וכו'. ניתן לייצר אזורי מסתור על ידי כיבוי האורות באזורים מסוימים. אם תגיעו למקום מסתור ותפסיקו לזוז, תופיע הצלמית 'הודעה על מציאת מקום מסתור' ומד יודיע שתהליך ההסתתרות החל.

דמויות אחרות: קייט תיתקל בדמויות רבות אחרות במהלך המשחק. הדמויות האלה יוכלו להיות טובות, רעות, או נייטרליות. דמויות טובות הם הידידים של קייט והם יוכלו להילחם לצידה בעת צרה. דמויות נייטרליות יהיו בדרך כלל עוברי אורח תמימים שייכנסו להיסטריה כשיתחילו יריות. הדמויות הרעות יתקיפו את קייט אם ייתקלו בהן.

לא תמיד יהיה פשוט עבור קייט לקבוע מי מהדמויות היא אויב, לכן היזהרו. חיסול עובר אורח תמים עלול לגרום לפסילת המשימה! כמו כן, אם תתנו לדמות ידידותית או נייטרלית למות מאש האויב, זה יוכל גם כן לגרור פסילת המשימה.

מספר דמויות ידברו אל קייט אם יופעלו. כשהם יעשו זאת, בדרך כלל יהיו להם דברים חשובים להגיד, לכן הקשיבו בזהירות. כל עוד יהיה לדמות מה להגיד, צלמית הדיבור תהיה פעילה. כשלא יהיה להם עוד מה להגיד הצלמית הזו תיעלם.

הפרעות: האויבים יוכלו לשמוע ולראות היטב ולהגיב למגוון רחב של הפרעות. מספר גירויים כמו רעש ירי או היתקלות בשותף מת עלולים לגרום לחיילי האויב להפוך לחששנים והם יגיבו בהתאם, אבל יש דרכים אחרות, עדינות יותר, להסב תשומת לב. אם תפילו בקבוק, תורידו את המים בשירותים, או תשאירו ארונית מסמכים פתוחה, אויבים שיחלפו באזור יוכלו לשים לב ולבוא לבדוק מה קורה. אם הם לא יבחינו בכם, הם יחזרו למקום בו היו מספר שניות קודם לכן. שימו לב שהפרעות חוזרות ונשנות יגרמו בסופו של דבר לאויבים להיות למוטרדים, והם יתחילו לחפש אחריכם באופן שיטתי. הם גם יודיעו לחבריהם שיש בעיה, וגם הם יצטרפו לחיפושים אחריכם.

חיפוש: קייט יכולה לחטט בתוך ארוניות מסמכים וכיסים של אויבים מתים או ישנים כדי למצוא פריטים. חלק מהפריטים שהיא תמצא יהיו מיותרים, אבל יש לה סיכוי גם למצוא נשק, פריטי מודיעין וכן רמזים למשחק, ותחמושת. אם האויב החזיק נשק בידיו או בנרתיק על הגב, היא תמצא את הפריט הרגע שהיא תתחיל לחפש. עבור פריטים אחרים יהיה צורך בזמן רב יותר. במהלך החיפוש יופיע הכיתוב Searching לצד הכוונת ורעש חיטוט יישמע. כאשר החיפוש יסתיים יישמע צליל קצר.

הזזת גופות: בכדי להפחית את סכנת ההתגלות, קייט תוכל להזיז דמויות ישנות או מתות למקומות פחות גלויים על ידי כיוון ישירות אל הדמות ולחיצה על המקש הזזת הגופה (G כברירת מחדל). יופיע מחוון שיציין אם ניתן להרים גופה. ייתכן שיהיה צורך שקייט תתכופף בכדי להתקרב מספיק לביצוע הפעולה. ברגע שהיא תאסוף את הגופה, המחוון ישתנה כדי לציין זאת. בעת נשיאת הגופה קייט לא תוכל לרוץ, לקפוץ, או לירות בנשק, בלי שהיא תטיל קודם כל את הגופה. שימו לב שקייט תוכל להניח גופות רק במקומות מתאימים. אם היא תעבור למקום שאינו מתאים לכך, ישתנה מחוון הגופה בהתאם.

ספיגת נזקים ומוות: יש סוגים שונים של נזק במהלך המשחק, החל מאלה שיהוו מטרד בלבד וכלה בקטלניים. חלק מסוגי נזק לא יהיו נזק כלל וכלל, ולכן ההשפעה שלהם לא תגרום לאובדן נקודות בריאות. גז צחוק, גז שינה, והחלקה על בננות הן דוגמאות טובות לכך. רוב סוגי הנזק יכולים להפחית את הבריאות של השחקן מיד, או לאורך זמן, או שניהם. אם הבריאות של קייט תיגמר, היא תמות והמשימה תסתיים בכישלון.

יכולות ונקודות ניסיון: הישגים מסוימים יזכו את קייט בנקודות ניסיון, אותן תוכלו להוציא על יכולות שונות. לכל יכולת יהיו חמש רמות התמחות (novice, amateur, skilled, expert ו–master), כשכל אחת תעלה יותר מהקודמת. להלן רשימה של היכולות של קייט וכיצד שיפורן יועיל לה.

שריון: כאשר יכולת זו תעלה, אורך מד ההגנה של השחקן יתארך, וקייט תוכל לצבור יותר נקודות הגנה מפריטי השריון שתאסוף.

יכולת נשיאה: יכולת זו תאפשר לשחקן לשאת יותר תחמושת ולהיות פחות מושפע מהמשקל של נשקים כבדים.

אביזרים: היכולת הזו פועלת בדיוק כמו יכולת הנשק, אבל רק עם אביזרים. שיפור יכולת זו יאפשר לה לחלוף במהירות רבה יותר על פני מכשולים, ולכן יקטן הסיכוי שהאויבים יבחינו בקייט.

צליפה: ככל שהיכולת הזאת תהיה גבוהה יותר, כך תרד מידת התזוזה של הנשק. זה אומר שיותר יריות יפגעו במרכז המטרה מאשר קודם. כמו כן, תפתח 'נדידת' הכוונת בעת התמקדות עם כוונת טלסקופית.

חיפוש: יכולת זו תקבע כמה מהר קייט תוכל לחפש בתוך תיקיות או כיסים של אויבים.

סיבולת: כשהערך הזה יגדל, הבריאות המרבית תעלה וקייט תוכל לקבל נקודות בריאות נוספות מערכות העזרה הראשונה. כמו כן, תנועותיה יושפעו פחות מהשפעות של סוגי נזקים מסוימים, ולמספר נזקים תהיה עליה השפעה מופחתת.

התגנבות: בכל פעם שיכולת זו תעלה, טווח הרעש של צעדיה של קייט, רעשי טעינת הנשק ורעשים אחרים יפחתו. היא גם תוכל לנוע ביתר מהירות, וסביר שתאבד יותר רודפים בעת שתחתוך פינות.

נשקים: ככל שקייט תהיה מקצועית יותר בתחום זה, היא תוכל לגרום יותר נזק בכל פגיעה שלה, והנשקים שלה יתחלפו וייטענו יותר מהר מאשר קודם.

אזורי מעבר: במשימות מסוימות, קייט תוכל לנוע קדימה ואחורה בין סצנות. במקרים מסוימים, זה יהיה הכרחי להשלמת יעדים או לבריחה לאחר השלמת יעד או משימה. הסוכנים חדי העין ישימו לב לסימנים ורמזים אחרים בעוד הם משחקים בכל סצנה כך שידעו מתי הם יצטרכו לחזור לסצנה קודמת.

הדרכה מרובת-משתתפים

במערכה מרובת-משתתפים תשחקו בתור חברים בחוליית הסיכול של ארגון יוניטי. סוכנים מיומנים אלו חיוניים לתמיכה מאחורי הקלעים עבור חבריהם בשטח, וכיום הם הוצבו בכדי לסייע לקייט ארצ'ר. עד ארבעה שחקנים יכולים לעבוד ביחד כדי להשלים מערכות מרובות-משתתפים. משחק שיתופי משוחק בדומה מאד למשחק לשחקן יחיד עם מספר הבדלים עקרוניים:

תשדורות: בכל פעם שסוכן ישיג יעד או ימצא פריט חשוב, תישלח תשדורת לסוכנים האחרים כדי שידעו מתי זה קרה. ברוב המקרים, רק שחקן אחד יצטרך להשיג יעד בכדי שכל השאר יוכלו להמשיך.

מוות וחזרה לחיים: כשבריאות של סוכן תיגמר, הוא לא ימות מיד. במקום זה, הוא ייפול לרצפה ולא יוכל לזוז או לירות. למרבה המזל הוא יוכל לעבור החייאה על ידי שחקן אחר. ברגע שהוא יחזור לחיים, הסוכן שנפל יוכל שוב לנוע ולירות, אבל הבריאות שלו תישאר באזור המינימום. אם הוא לא יעבור החייאה תוך 30 שניות, יוכל הסוכן לבחור אם למות על ידי לחיצה על כפתור הירי. כשזה יקרה, כל הנשקים, תחמושות, נקודות היכולת, ופריטים אחרים שיהיו ברשותו ילכו לאיבוד, והוא 'ייוולד' מחדש בנקודת התחלה עם ציוד ברירת המחדל שלו.

נקודות ציון: לא ניתן שסוכנים המשחקים באותו משחק יוכלו להיות בשתי סצינות או משימות שונות בו-זמנית. לכן, מעברים בין סצנות ייתכנו רק כשהשחקנים יגיעו לנקודת ציון. אם כל הדרישות המוקדמות להשלמת השלב הושלמו, שחקנים שיגיעו אל נקודת הציון ישלחו הודעה לכל השחקנים האחרים שהם מחכים להם ביציאה. ברגע שכל השחקנים יהיו בתחום נקודת הציון, יסתיים השלב.

נקודות 'היוולדות' מחדש: מקומות היצירה מחדש של שחקנים עשויים להשתנות לאחר השלמת יעדים מסוימים. זה בא להבטיח שסוכן שנוצר במהלך משימה לא יגיע מיד לנקודת הסיום שלה.

שיחה בין שחקנים: שחקן יוכל לשלוח הודעות לשחקנים אחרים בלחיצה על מקש השיחה. השחקנים האחרים יוכלו לראות את ההודעה עם שם השולח לפניה. כל התשדורות שיישלחו יופיעו אף הן כאן כאשר יופעל מקש השיחה. זה יסייע לשחקנים להיזכר בדרישות מפתח של המשחק.

קושי: ככל שמשחק יצבור יותר סוכנים, כך הוא יהפוך ליותר קשה. דבר זה נשלט חלקית על ידי הגדרות המארח. דבר זה מיועד להבטיח שהמערכה תמשיך להוות אתגר עבור כל השחקנים, וזה גם יקדם את עבודת הצוות.

CREDITS

Fox Interactive Presents:
No One Lives Forever™2: A Spy in H. A. R. M. 's Way™
Developed by Monolith Productions Inc.

MONOLITH

No One Lives Forever 2 is powered by the LithTech Jupiter System

LITHTECH

Fox Interactive:

Producer: .... Chris Miller

Associate Producer: .... Aaron Blean

Assistant Quality Assurance Manager: .... Igor Krinitskiy

Lead Tester: .... Francis Choi

Test Team: .... Terrance Brant
.... Scott Carroll
.... Michael Graham
.... Jen Johnson
.... Cris Lee
.... Jonathan Masterson
.... Denise Pater
.... Luke Thai
.... Hal Zabie

Localization Manager: .... Kristian Davila

Special Thanks:

Eric Asevo, Steve Bersch, Pete Cesario, Lindsey Fischer, Ivo Gerscovich, Greg Goodrich, Tim Hall, Tim Harrison, Michael Heilemann, Becky Kneubuhl, Luke Letizia, Dan Mackechnie, Gabriel Mann, John Melchior, Megan O'Brien, Paul Pawlicki, Michael Pole, Rich Ragsdale, Tim Ramage, Jamie Samson, Kirk Scott, Dave Shaw, David Stalker, Kristin Sutter (www. nolfgirl. com), Tim Tran, Jack Van Leer, Ellen Wiliams, Chris Wilson, Asylum Studio (www.asylumstudio. com), Lisa Fredsti (Fox Library), Brian Thomas (Fox Library), Brian Harvey (Nvidia), Jessie Lawrence (Creative Labs), Mike Drummelsmith (Matrox), Marisa Porter, MCA, Van Riker, 1600 Records, John Dongelmans (Microsoft), Tim Godwin, Line 6

Working with the NOLF team continues to be a great experience. Thank you for all the late nights, the lost weekends and most of all' for your incredible commitment to the quality of this game, you're awesome! -CM

Monolith Productions:

The No One Lives Forever 2 Team:

(In Alphabetical Order)

James Ackley, Lead Sound Designer
Scott Albaugh, Senior 2D/ 3D Artist/ Animator
Nathan Cheever, Level Designer
Curt Collins, 2D/ 3D Artist
Brian Davis, 2D/ 3D Artist
Michael Drummond, Level Designer
Kevin Francis, Senior Engineer
Terry Franguiadakis, Engineer
Jim Geldmacher, Engineer
Jon Gramlich, QA Lead
Nathan Grigg, Composer
Chris Hewett, Director of Development
J. J. Hoesing, Engineer
Rodney Houle, Level Designer
Craig Hubbard, Creative Director/ Lead Game Designer
Steve Lee, Senior 2D/ 3D Artist
David Longo, Art Director/ Lead 3D Artist
Dan Miller, Level Designer
John Mulkey, Lead Level Designer
Jeff Orkin, Senior Engineer
John O'Rorke, Engineer
Brian Pamintuan, Sound Designer
Russ Pecoraro, Engineer
Brad Pendleton, Lead Engineer
Sasha Runnels, Senior 2D/ 3D Artist
Samantha Ryan, Producer
Wes Saulsberry, Art Lead
Kevin Stephens, Director of Engineering
Akika Tanaka, 2D/ 3D Artist
Dan Thibadeau, Level Designer
Cassano Thruston, Sound Designer
Simon Wong, Motion Capture Engineer

Special thanks to the following Monolith personnel:

Matt Allen	Andrea Barringer	Bryan Bouwman
Wayne Burns	Dan Fagan	Andy Grant
Jason Hall	Patti Kail	Eric Kohler
Gary Kussman	Kevin Lambert	Rick Lambright
Brian Legge	Spencer Maiers	Kristin McLellan
Andrew Megowa	Ryan O'Rourke	Matt Scottn
Mark Spadoni	Jim Totaro	Jim Wallingford
Sandra Watanabe	Kjyotaka Yaguchi	

Special thanks to the LithTech personnel:

Jonathan Branam
Matt Grimshaw
David Koenig
Bob Givnin
Chris Hedberg
Dan White
Brian Goble
Jeff Hutt
Paige Young

Special thanks to:

Justin Cooney, ATI
Greg James, NVidia
Steve Burke, NVidia
Todd Clauson, Intel
Matt McClellan, Intel
Keith Galocy, NVidia
Derek Reynolds, Intel

Music

N. O. L. F. 2 Theme and Game Score: Nathan Grigg

Cut Scene Scores: .... Nathan Grigg
.... Guy Whitmore

Musicians:
Andrea Wittgens: vocals (NOLF2 Theme)
Nathan Grigg: vocals (NOLF2 Theme, India, Island)
Jack Klitzman: saxophone (NOLF2 Theme, India)
Vincent Gates: guitar (NOLF2 Theme)
Lori Goldston: cello (H. A. R. M. Motif— arranged by Guy Whitmore)

Recording Engineers: .... Jay Kenney
.... Vincent Gates
.... Nathan Grigg

Special Thanks:

Rich Ragsdale (for the use of the NOLF1 theme)

Voice and Motion Capture Artists:

Jen Taylor .... (Cate Archer, Isako, Ninja Girls)
Jock Blaney .... (Dmitrij Volkov)
Morgan Hawkins, Soviets, Ken Boynton .... (Santa, General Morgan Hawkins, Soviets, India H. A. R. M. guards, H. A. R. M. guards, Mimes)
David Scully .... (Isaac Barnes)
Deena Burke .... (Mother, Ninja Girls)
John Armstrong .... (The Director, Pierre, Soviets, H. A. R. M. guards, man- crates)
Gary Schwartz .... (Mimes)
John Patrick Lowrie .... (Bruno Lawrie)
Todd Licea .... (India H. A. R. M. guards, Soviets)
Jeff Steitzer .... (Dr. Schenker, Super Computer, Robots)
Andre Sogliuzzo .... (Magnus Armstrong)

Choreography: .... Jenna Hawkins
.... John Kaufmann
.... Lisa P. Leon- Guerrero
.... Justin Emeka
.... Kery Wong

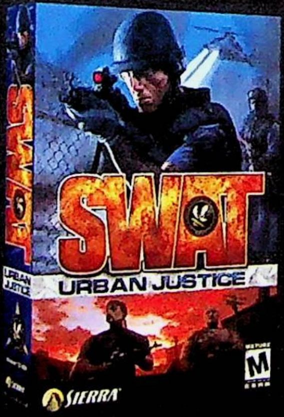
Sierra Entertainment/ Vivendi Universal Publishing

Executive Producer: .... Bill Dugan
Producer: .... Bernadette Pryor
Director of Marketing: .... Lee Rossini
Rodgers Brand Managers: .... Mike Rodgers
.... Rozita Tolouey
Vice President Studios. .... Rich Robinson
VP of Marketing: .... Barbara Schwabe
Network Development: .... Mike Nicolino
Production Services Manager: .... Julie Pitt
PR Manager: .... Sarita Churchill
QA Director: .... Gary Stevens
QA Supervisor: .... Ken Eaton
QA Test Lead: .... Tharlie Richardson
Manual Design: .... Sweeney Designs
Online Marketing Manager: .... Guy Welch
Product Certification Director: .... Randy Linch
.... Rod Shean
Product Certification Leads: .... Chris Rooker
.... Cyra Talton
.... Brandon Valdez
Product Certification Engineers: .... Richard Benavides
Certification Tester: .... Ben Chan Product
Trade Marketing Manager: .... Mary Barker

Special Thanks:

Erin Alvarez
Pat Callahan
Tracy Gibbs
Peter Della Pena
Mike Ryder
Molly O'Brien
Julie Daino
Adam Lumsden
Eric Roeder
James Shaw


SWAT
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
SWAT
URBAN JUSTICE


SWAT
URBAN JUSTICE
M
SIERRA